SÉRIES: REVIVA OS ANOS 80 COM A SEGUNDA TEMPORADA DE STRANGER THINGS

E MAIS: MUNDOS INVERTIDOS | THE EVIL WITHIN | NINTENDO SWITCH | STAR TREK

Você não pode salvar o mundo sozinho. Lembre-se sempre disso! Seja ele o seu mundo, um mundo paralelo, alternativo ou invertido, é muito mais fácil lidar com qualquer ameaça (principalmente aquelas monstruosas e assustadoras) ao lado de pessoas nas quais você sabe que pode confiar. Isso fica claro em Stranger Things, que fez um sucesso e tanto na Netflix. A série já se consolidou como um dos grandes sucessos do serviço de streaming, contando com elenco de primeira e recebendo no finalzinho de outubro sua segunda temporada.

Pegando carona no sucesso da série e sua temática do mundo invertido, preparamos para você uma edição com direito a uma matéria com diversas realidades alternativas no mundo geek, além de um especial com curiosidades sobre The Evil Within e o sombrio mundo da STEM. Ainda no tema, temos uma matéria sobre o filme da Liga da Justiça, que vai unir os principais heróis da DC Comics em uma aventura que promete ação e diversão na medida certa.

Para relaxar um pouco dos terrores das realidades paralelas, listamos ainda 10 jogos essenciais para o Nintendo Switch, o console híbrido da Nintendo. Sente-se na sua segunda poltrona favorita e venha ler conosco esta edição antes que o Demogorgon atrapalhe nossa paz e tranquilidade!

RODRIGO ESTEVAM
Editor e Herói nas horas vagas

QUEM TAMBÉM ESTÁ NA LIGA PLAYREPLAY:

DIREÇÃO DE CONTEÚDO
RODRIGO ESTEVAM

REDAÇÃO
FLÁVIO FERREIRA
GUILHERME VARGAS
LUCIANA ANSELMO
RODRIGO ESTEVAM
THOMAS SCHULZE

DIAGRAMAÇÃO
GUILHERME VARGAS

Quatro coisas que você (provavelmente) não sabia sobre

THE EVIL WITHIN

texto Rodrigo Estevam
arte Guilherme Vargas

Antes de podermos nos aventurar pelos aterrorizantes cenários do tenebroso mundo da STEM, The Evil Within passou por diversas etapas de desenvolvimento que resultaram em mudanças e curiosidades

É quase impossível falar de The Evil Within sem falar de Resident Evil. Afinal, a série estrelada por Jill, Chris e Leon foi criada pela mesma mente que deu vida ao pesadelo vivido por Sebastian Castellanos. Ambas as criações do mestre Shinji Mikami compartilham muitas similaridades, principalmente se compararmos Resident Evil 4 (para muitos, o auge da série da Capcom) com a versão final de The Evil Within, lançada em 2014 pela Bethesda.

Mas antes de chegar às lojas e ganhar uma legião de fãs, The Evil Within passou por diversas fases de desenvolvimento, resultando em diversas mudanças tanto na trama quanto nos personagens e locações. Como The Evil Within 2, jogo que leva o detetive Castellanos de volta à pavorosa STEM, chegou às prateleiras na sexta-feira, 13 de outubro (uma data mais do que ideal para lançar a nova iteração da série de terror de sobrevivência), selecionamos quatro fatos sobre o processo de criação do primeiro The Evil Within.

1- INICIALMENTE, O JOGO SERIA DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Antes de Shinji Mikami se tornar o diretor de The Evil Within, o jogo estava sendo planejado como um título de ficção científica. Somente após a chegada do criador de Resident Evil é que a "aventura" de Sebastian Castellanos migrou para o gênero de terror.

2 - OS SEUS PARCEIROS SERIAM ORIGINALMENTE PRISIONEIROS.

Nos primeiros rascunhos do jogo, Juli Kidman e Joseph Oda não seriam parceiros do detetive Castellanos. Os dois seriam, na verdade, prisioneiros que se juntariam a Sebastian ao longo da trama.

3 - O ESPANHOL, A FRANCESA E O PAPAI

Levando em consideração o nome do personagem, não é de se estranhar que Sebastian Castellanos seria, segundo o Artbook do jogo, um cidadão espanhol na versão inicial de The Evil Within. Juli Kidman, por sua vez, seria francesa. Já Joseph Oda, embora não seja clara sua origem, provavelmente seria japonês (ou ao menos descendente de japoneses, dada sua aparência e sobrenome), casado e pai de uma criança.

4 - RE(4)CICLADO

Não é preciso se esforçar muito para ver as diversas semelhanças entre Resident Evil 4 e The Evil Within. Além de sobreviver ao ataque de "zumbis" em uma casa, perder um casacão maneiro logo no início do jogo, visitar um vilarejo com pessoas estranhas e ser atacado por um dos moradores com uma serra-elétrica, o primeiro game da série de terror da Bethesda ainda se inspira bastante na primeira versão descartada de RE4 - na qual Leon, além de combater zumbis, deveria lidar com elementos mais "sobrenaturais."

Os anos 80 estão de volta na segunda temporada de Stranger Things

Com uma temporada excelente, Netflix conseguiu manter o nível de Stranger Things, elevando seus personagens e apresentando uma história cativante

texto Flávio Ferreira
arte Guilherme Vargas

Tenho um pequeno problema com as segundas temporadas das séries originais da Netflix que acompanho. Minha expectativa costuma ir lá pra cima antes do lançamento por conta dos trailers e do marketing normalmente agressivo, mas o conteúdo entregue quase sempre me agrada menos do que eu gostaria. Foi assim com Demolidor, Sense8 e Fuller House. Felizmente, com Stranger Things as coisas caminharam para um lado diferente e você não vai se arrepender de saber o por quê.

A temporada começa morna, é verdade. Para apresentar os novos personagens, relembrar os antigos e criar novas nuances para que a trama se fortaleça, a série quase esquece de tudo o que ficou em aberto na temporada anterior, com um retorno pacato à vida na cidade de Hawkins, o lugar onde nada acontece. É claro que não demora para sermos apresentados a novos mistérios, novos problemas e, é claro, uma enxurrada de referências. Nos primeiros momentos, algumas das dúvidas antigas começam a ser esclarecidas, mesmo que não totalmente.

TOMANDO RUMO

É nesse momento que o roteiro ganha brilhantismo e nos prende daquele jeito que só quem assistiu a primeira temporada da série vai entender. Tudo parece estar meio entrelaçado ao mesmo tempo que nada parece se conectar diretamente.Com Will Byers (Noah Schnapp) tentando voltar a viver em sociedade com a ajuda de seus amigos, Joyce Byers (Winona Ryder) protegendo seu filho a todo custo e tentando se reerguer com um novo namorado, Nancy Wheeler (Natalia Dyer) ainda culpada pela morte de Barb e o Delegado Jim Hopper (David Harbour)

escondendo segredos de todo mundo, a série nos apresenta um novo vilão, diferente do Demogorgon e aparentemente muito mais perigoso, já que a ameaça não parece estar somente dentro do Mundo Invertido.

A série trabalha para passarmos a temer essa nova ameaça sem termos muitos detalhes sobre ela. Não sabemos direito como é sua forma, como ele pode atacar ou o que ele quer dos seres humanos. Sim, no melhor estilo Lovecraftiano, para a alegria dos fãs do Chamado de Cthulhu. Melhor não falar muito mais sobre isso para não estragar a surpresa.

Como grandes novidades, somos apresentados a Max (Sadie Sink), uma jovem aluna nova da escola que consegue ser melhor que Dustin (Gaten Matarazzo), Mike (Finn Wolfhard) e Lucas (Caleb McLaughlin) no fliperama e chama a atenção dos garotos. Além dela, temos também Billy (Dacre Montgomery), seu suposto irmão mais velho rebelde, que entra para o núcleo mais adolescente da série e cria certa rivalidade com Steve (Joe Keery), e Bob (Sean Astin), o novo namorado de Joyce, que está tentando de tudo para conquistar os seus filhos e fazer parte de sua família.

Winona Ryder mais uma vez rouba a

cena com sua incrível atuação e com o brilhante papel de mãe super-protetora e sempre preocupada com o filho depois do incidente com o Mundo Invertido. Talvez seja um spoiler, mas Millie Bobby Brown, na pele de Eleven, que obviamente não morreu na temporada anterior, nos dá cenas e diálogos excelentes, mesmo falando tão pouco, agora contracenando muito mais com David Harbour e tentando entender suas origens. Noah Schnapp como Will também merece um destaque, visto que ele apareceu tão pouco antes e agora teve mais destaque (muito merecido, por sinal).

A trilha sonora é tão ou até mais divertida quanto a da temporada anterior, com aquela vibe oitentista misturando sons sintetizados meio eletrônicos nas cenas mais tensas com músicas do bom e velho Rock'n'Roll dos anos 1980 nas cenas mais calmas e divertidas. Os produtores têm um estranho gosto em colocar rock para tocar em todas as cenas com carros, o que acaba sendo um recurso bastante interessante para dar fôlego ao que vem em seguida.

RECEITA DE SUCESSO

Aquela mistura de série adolescente cheia de piadinhas com um suspense quase no nível do terror continua com força nessa temporada, o que se torna bastante

necessário. Agora a trama é muito mais complexa, abrange muito mais personagens e o desenvolvimento dos que já conhecemos está relacionado com tudo isso. Aliás, talvez esse seja o ponto mais alto de toda série, pois todos os personagens mantém sua essência e possuem crescimento na história.

É claro que nem tudo é perfeito e, depois de alguns episódios, algumas coisas começam a ficar um pouco previsíveis e os Irmãos Duff mantiveram o fato de não haver grandes reviravoltas. Joyce continua com sua incrível habilidade de resolver enigmas, agora com a ajuda de Bob, o que é um tanto forçado, mas acaba fazendo sentido. Mesmo assim, a série surpreende e ainda nos deixa, mais uma vez, com aquela vontade de um pouco mais, só mais um episódio… Pelo menos, para quem gostar, a Netflix preparou um especial cheio de spoilers com entrevistas e bastidores que pode ser assistido ao terminar a temporada.

No geral, a segunda temporada de Stranger Things é sensacional. Briga de igual para igual com a primeira no quesito qualidade, roteiro e originalidade. Tem alguns poucos momentos cansativos e previsíveis, mas é divertida e ainda nos enche de referências a séries, jogos e filmes dos anos 1980. Você precisa assistir!

Um mundo de mundos invertidos

Com a chegada da segunda temporada de Stranger Things, um dos maiores sucessos dentre as séries originais da Netflix que conta a história de um grupo de crianças e adultos enfrentando o terror do "mundo invertido" e seu monstro asqueroso, selecionamos os mundos alternativos mais sinistros do universo geek!

texto Rodrigo Estevam
arte Guilherme Vargas

THE LEGEND OF ZELDA (SÉRIE)

A série Zelda, da Nintendo, é lar de diversos "mundos invertidos." Em A Link to the Past, para Super Nintendo, temos o Dark World, uma versão deturpada do mundo real dominada pelo vilão Ganon. Já em Twilight Princess, Link combate criaturas vindas do Twilight Realm, um mundo cheio de criaturas horrendas dominado pelo vilão Zent. Vários outros jogos da série, como A Link Between Worlds e Majora's Mask, por exemplo, contam com versões "alternativas" e perigosas do mundo original.

SILLENT HILL (SÉRIE)

Tudo está bem até ficar ruim. Isso é Silent Hill. O mundo normal vira um mundo horrível e cheio de criaturas horripilantes e perigosas, como as enfermeiras sem face e o maníaco psicopata bombadão Pyramid Head. Vários pobres coitados já deram o azar de visitar Silent Hill, um lugar criado para você pagar seus pecados.

THE EVIL WITHIN (SÉRIE)

Tá certo que em The Evil Within o "mundo alternativo" é, na realidade, apenas uma realidade virtual simulada a partir do subconsciente das pessoas ligadas à STEM, uma máquina com tecnologia capaz de unificar a mente das pessoas em um só inconsciente coletivo. Porém, essa realidade gerada na STEM recria ambientes do "mundo real" (ou ao menos inspirados, como é o caso da pequena cidade de Union, em The Evil Within 2). É por isso que as alucinações — ou pesadelos — do detetive Sebastian Castellanos nos fictícios Krimson City e Beacon Hospital parecem tão reais mesmo quando extrapolando o surreal.

INJUSTICE: GODS AMONG US (SÉRIE)

O Universo da DC é repleto de mundos e realidades alternativas que juntos compõem o famoso Multiverso. Em uma dessas realidades, o Coringa bolou um plano diabólico que resultou na morte de Lois Lane, que para piorar estava grávida de Clark Kent, o que levou o Superman ao extremo de matar o Palhaço do Crime e perder a esperança na humanidade. Nascia assim o Superman ditador do universo de Injustice, um dos melhores jogos estrelados por personagens da famosa editora de quadrinhos.

COMMUNITY

Em um dos episódios mais loucos da série de TV (e olha que a disputa é grande!), a turma de protagonistas joga uma partida de Yahtzee e, quando Jeff tira 1 no dado, gera uma cadeia de acontecimentos culminando na morte de Pierce e vários outros fatos terríveis, como Jeff perder um braço, Shirley se tornar alcoólatra, Annie ficar louca, Troy queimar a laringe engolindo um brinquedo em chamas e Britta pintar uma mecha de cabelos de azul. (é sério!)

SOBRENATURAL (INSIDIOUS)

O Distante, um mundo escuro e tenebroso só acessível via viagem astral ou morrendo, é onde vivem o espíritos. No filme de James Wan, um casal acredita que seu filho entrou em coma até descobrir que, na verdade, a criança está sendo mantida refém de um demônio (que mais parece o Darth Maul, de Star Wars), e com a ajuda de uma médium o pai do menino vai até O Distante resgatar o garoto.

VIAGEM DE CHIHIRO

O parque onde se desenrola a história de A Viagem de Chihiro não é exatamente uma versão ruim, mas sim uma versão alternativa do mundo "real" onde vivem os espíritos e "kamis", uma espécie de divindade da cultura japonesa. O local entra na lista, porém, porque convenhamos: a ideia de, de repente, virar um porco é bastante assustadora.

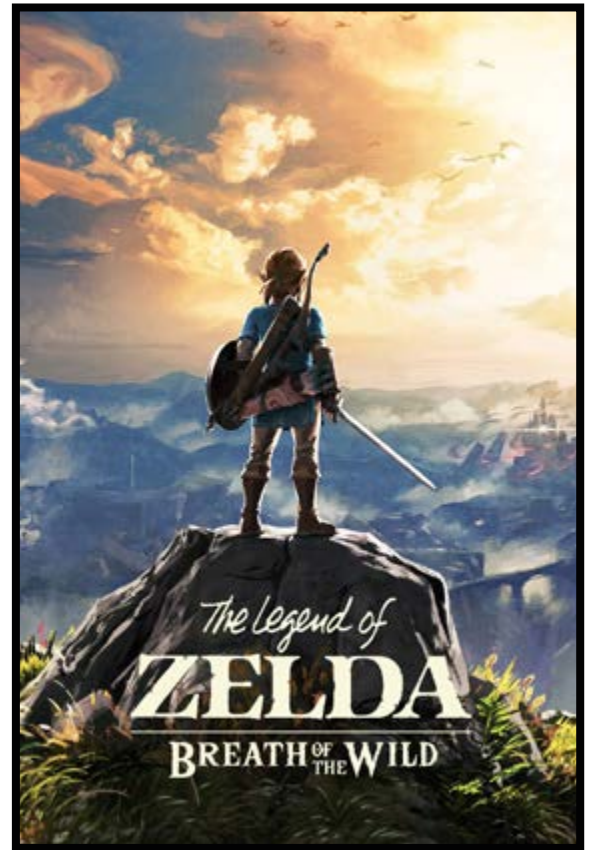
10 jogos essenciais para Nintendo Switch

Selecionamos os dez jogos mais bacanas lançados para o Switch até agora

texto Rodrigo Estevam, Guilherme Vargas, Hugo Pereira, Luciana Anselmo
arte Guilherme Vargas

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Sem dúvida alguma, a última aventura de Link e Zelda lançada com o Switch não só é um dos melhores games do console como também é, provavelmente, um dos candidatos mais fortes a jogo do ano. Dessa vez, Link fica adormecido por 100 anos apenas para acordar e descobrir que Ganon tá tocando o terror de novo. Agora cabe ao herói impedir o vilão — mas não sem antes passar horas e mais horas explorando Hyrule, encontrando tesouros escondidos, resolvendo puzzles e bolando maneiras criativas de exterminar bokoblins.

Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Ação, Aventura, RPG
Lançamento: 03/03/2017
Jogadores: 1

STARDEW VALLEY

Lembra de Harvest Moon? Aquele jogo bacana de cuidar de uma fazenda e tal… Então, Stardew Valley pega tudo o que Harvest Moon tinha de mais legal, soma a diversos elementos de Rune Factory, adiciona mais uma porção de elementos bacanas e o resultado é que você tem um dos jogos mais divertidos e imersivos do Switch! No game, você herda a antiga fazenda de seu avô e deve manter o local funcionando, se relacionar com as pessoas, explorar territórios e por aí vai.
O preço do jogo é bastante amigável, o que torna a aquisição de Stardew Valley um ótimo custo-benefício! Mal dá pra acreditar que o jogo foi todinho feito por um cara só…

Produtora: ConcernedApe
Distribuidora: Chucklefish Ltd
Gênero: RPG, Simulação
Lançamento: 05/10/2017
Jogadores: 1

Mario + Rabbids

A ideia, que em um primeiro momento parecia louca demais, no final das contas acabou dando certo. Ao unir a turma de Mario aos insanos Rabbids, Mario + Rabbids entregou uma das aventuras mais divertidas do console híbrido da Nintendo. No jogo, após um vortex trazer o caos — e Rabbids — ao Reino dos Cogumelos, Mario, Luigi, Peach e Yoshi se unem a quatro heróicos (e loucos) Rabbids para salvar o dia em quatro mundos repletos de puzzles, combates e muita insanidade.

Produtora: Ubisoft
Distribuidora: Ubisoft
Gênero: Aventura, Estratégia
Lançamento: 29/08/2017
Jogadores: 2

Steamworld Dig 2

Um dos títulos independentes mais aguardados do ano, SteamWorld Dig 2 reinventa as mecânicas de seu antecessor e mostra bastante cuidado com os detalhes de seu level design. É um daqueles jogos que você pode (e vai) passar horas explorando os cenários e tentando encontrar todos os seus segredos. A boa notícia é que no Nintendo Switch é possível fazer isso na frente da TV ou em qualquer lugar que preferir no modo portátil.

Produtora: Image & Form
Distribuidora: Image & Form
Gênero: Ação, Aventura, Plataforma, Puzzle
Lançamento: 21/09/2017
Jogadores: 1

Mario Kart 8 Delixe

O que acontece quando se junta o melhor de todos os Mario Karts já lançados na história da Nintendo? Claramente, o resultado é a edição de Mario Kart 8 Deluxe, que conta com novos personagens e pistas de corrida, além de contar ainda com melhorias e adições bacanas na jogabilidade, tornando o jogo obrigatório para quem quer curtir bastante o Switch. Muita adrenalina, velocidade e competitividade transformam essa série clássica em um dos melhores games do console.

Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Corrida
Lançamento: 28/04/2017
Jogadores: 12

Golf Story

Sem dúvida alguma um dos melhores RPGs do Switch, Golf Story é dono de um humor que com certeza tem o potencial de agradar à galera que curtiu Earthbound. Dá pra curtir o jogo numa boa, sem muitas preocupações, em partidas que podem facilmente durar entre 10 minutos e algumas horas… e você nem vai perceber que o tempo passou. Na trama, seu personagem resolve voltar a jogar golfe 20 anos depois de parar de praticar o esporte e cabe a você ajudá-lo a recuperar a prática e superar um traumático acidente ocorrido duas décadas atrás. Ah, e não se preocupe: o jogo não é totalmente sobre golfe, então você vai fazer muito mais do que apenas dar tacadas até chegar ao último buraco.

Produtora: Sidebar Games
Distribuidora: Sidebar Games
Gênero: Aventura, Esportes, RPG
Lançamento: 28/09/2017
Jogadores: 2

Fire Emblem Warriors

Entrando na onda dos jogos Warriors (Musou, no Japão), os personagens de Fire Emblem juntam forças para derrotar exércitos adversários em grandes campos de batalha. É possível controlar Chrom, Corrin, Ryoma, Marth e diversos outros personagens idolatrados da série, cada um com seus próprios golpes especiais, sequências de ataques e equipamentos únicos. Além de um novo Reino, onde você vai precisar usar bastante estratégia para lidar com os soldados e líderes inimigos, novos personagens também dão as caras na aventura. Com suporte às miniaturas amiibo, Fire Emblem Warriors terá ainda uma versão para New 3DS, New 3DS XL e New 2DS XL.

Produtora: Koei Tecmo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Ação, RPG
Lançamento: 20/10/2017
Jogadores: 2

Splatoon 2

Splatoon 2 é uma clara melhoria da maior parte dos aspectos do jogo original do Wii U e ainda tem a vantagem de contar um número ainda maior de jogadores ativos. O jogo é uma ótima opção para quem procura um shooter diferente, divertido e que conte com alguma boa competitividade. Splatoon 2 recebe várias atualizações gratuitas e cheias de conteúdo constantemente.

Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Ação, Tiro em primeira pessoa
Lançamento: 21/07/2017
Jogadores: 8

Shovel Knight Treasure Trove

Shovel Knight é uma clara homenagem aos jogos da era 8-bit: com paleta de cor limitada, sons chiptune e diversas referências, o jogo é uma bomba (no melhor sentido da palavra) de nostalgia. No comando do titular Shovel Knight, o jogador deve desbravar fases temáticas nesse platformer 2D e derrotar o guerreiro ao final da fase. Utilizando-se de sua pá, o jogador pode cavar blocos de terra, atacar inimigos, rebater projeteis e, principalmente, quicar sobre inimigos.

Produtora: Yacht Club Games
Distribuidora: Yacht Club Games
Gênero: Ação, Aventura, Plataforma
Lançamento: 03/03/2017
Jogadores: 2

Arms

Para quem gosta de jogos luta, mas quer algo fora do tradicional, Arms é uma das melhores experiências disponíveis no Switch. O game conta com diversos personagens bem diferentes e cujos braços se alongam como se fossem feitos de molas. Você pode trocar seus braços para gerar combinações poderosas e estratégias para lidar com cada oponente de maneira única. O melhor de tudo é que a Nintendo sempre disponibiliza grandes atualizações para o jogo, adicionando novos recursos e personagens sem custo algum.

Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Ação, Luta
Lançamento: 16/06/2017
Jogadores: 2

Liga da Justiça encara o maior vilão do Universo DC nos cinemas

Como uma má administração e falta de visão estão fazendo os personagens da DC sofrerem nas telonas

texto Rodrigo Estevam
arte Guilherme Vargas

Liga da Justiça mal acabou de chegar aos cinemas e o veredito já foi dado: o mais novo filme da DC falhou novamente em entregar uma experiência que faça jus ao legado dos maiores super-heróis do planeta.

Embora divertido, o longa da Liga da Justiça não é exatamente o melhor filme do mundo. Durante o período de produção, a película passou por diversos problemas, gerando rumores dos mais variados, até que, com o afastamento do diretor Zack Snyder (300, Homem de Aço), a Warner contratou Joss Whedon (O Segredo da Cabana, Os Vingadores) para dirigir as regravações e finalizar a produção faltando apenas cerca de seis meses para o lançamento nos cinemas. Some a isso o fato de Kevin Tsujihara, o CEO da Warner Bros., bater o martelo e limitar o tempo de duração do filme para no máximo duas horas. Nem preciso dizer que essa é uma receita que tem tudo pra dar errado, não é?

Não é à toa que, no momento em que este texto está sendo escrito, Liga da Justiça soma apenas 41% de aprovação no site Rotten Tomatoes, que agrega críticas de diversos veículos de comunicação diferentes e gera uma nota geral

para os filmes criticados, que podem então ser classificados como "podres", "frescos" ou "frescos certificados" (sendo este último o melhor rótulo que um filme pode receber no site, indicando que o produto é mesmo de qualidade superior). Mulher Maravilha, o filme solo da personagem interpretada por Gal Gadot (Velozes e Furiosos 6, Batman vs Superman: A Origem da Justiça), é o único filme do universo cinematográfico compartilhado da DC a contar com o selo "fresco certificado". O polêmico Homem de Aço, o controverso Batman vs Superman: A Origem da Justiça e o péssimo Esquadrão Suicida — ou seja, os demais filmes da editora lançados antes do filme do grupo de super-heróis — contam todos com o pior selo do site. E Liga da Justiça? Bem, infelizmente o mais recente filme da DC recebeu o selo de "podre".

Vale ressaltar que o Rotten Tomatoes, embora importante como termômetro para o lançamento de filmes, não representa fielmente o resultado final que um filme pode alcançar em bilheteria (Batman vs Superman recebeu péssimas críticas no site e ainda assim arrecadou mais de 872 milhões de dólares) e muito

menos espelha o resultado que o filme terá para você. Afinal de contas, danem-se as críticas; o que vale mesmo é o filme agradar a você.

O FUTURO

Mas o que essas críticas ruins representam para o futuro da DC nos cinemas? Dificilmente será uma nova mudança de rumo. Quando Batman vs Superman chegou aos cinemas totalmente picotado — novamente por culpa da Warner, que decidiu de última hora cortar 30 minutos de filme para diminuir a duração total do corte final que chegaria aos cinemas — e com tom ainda mais sombrio e controverso que o de Homem de Aço, os primeiros reflexos da necessidade de uma mudança de tom para os filmes da DC logo foram sentidos em Esquadrão Suicida.

O filme, que contava com personagens de peso como Pistoleiro (Will Smith), Arlequina (Margot Robbie), Amanda Waller (Viola Davis) e Coringa (Jared Leto) prometia ser um filme bacana, com vilões sem escrúpulos precisando salvar o dia. A impressão que o primeiro trailer passava era a de que o filme ainda

teria um tom sombrio, característica marcante dos filmes dessa versão dos personagens da DC nas telonas, mas com o passar do tempo — e com a chegada dos novos trailers — a impressão que ficou foi a de que a Warner e a DC estavam tentando se aproximar da fórmula utilizada com sucesso em Guardiões da Galáxia, da Marvel. O marketing do filme foi tão certeiro que ali, naquele momento, a esperança de que a DC havia se encontrado falou bem alto. Pena que estávamos todos enganados. Por conta da interferência (novamente) dos executivos da Warner, quando o filme do Esquadrão Suicida chegou aos cinemas, o público não via a hora de sair.

E aí veio a Mulher Maravilha. Sob a batuta de Patty Jenkins (Monster - Desejo Assassino, Project Five), o filme da guerreira amazona superou todas as expectativas ao entregar uma aventura leve, com roteiro simples mas muito bem amarrado, visual estonteante e ótimas atuações tanto de Gal Gadot como dos demais membros do elenco, como Chris Pine (Steve Trevor), Robin Wright (Antíope) e Lucy Davis (Etta Candy). Não é à toa que o filme ostenta belos 92% de aprovação e selo “fresco certificado”

no Rotten Tomatoes.

É perceptível que, com Liga da Justiça, a Warner optou por seguir um caminho próximo do filme da princesa amazona. Liga da Justiça é leve, simples e foca muito no desenvolvimento e interação entre os super-heróis membros do super grupo. O filme peca em diversos aspectos, mas tem sucesso em reafirmar que é esse o caminho que os filmes da DC devem trilhar daqui pra frente.

De qualquer forma, ainda vamos demorar para ver qual será o resultado dessa mudança de tom. Afinal, o próximo filme da DC a chegar aos cinemas será Aquaman, agendado para chegar às telonas somente em 21 de dezembro de 2018 — mais de um ano depois do lançamento de Liga da Justiça. Enquanto isso, somando Marvel, Fox e Sony, teremos ao menos mais sete filmes de super-heróis chegando aos cinemas nesse meio tempo. Fica a dúvida: Warner Bros., qual é o seu problema?

Ainda é muito cedo para especular sobre o que o futuro reserva para o universo expandido da DC nos

cinemas. O que se fala nos bastidores é que até mesmo a produção de Flashpoint, o filme solo do Flash (Ezra Miller), vai depender do desempenho de Liga da Justiça. Enquanto isso, o futuro de Ben Affleck como Batman é mais do que incerto, com o próprio ator afirmando que já procura "um jeito legal de sair" da franquia e Matt Reeves, o diretor do vindouro filme solo do personagem, se encontrando com atores como Jake Gyllenhaal provavelmente já em busca de um substituto para Affleck.

O VERDADEIRO VILÃO

Para piorar, a própria Warner Bros. às vezes demonstra não fazer a menor ideia de como tirar proveito dessas propriedades intelectuais tão fantásticas como as que tem nas mãos. Foram necessários três filmes para ela "fazer o Superman direito". O estúdio continua a atirar no próprio pé ao demonstrar total falta de rumo ao anunciar filmes da DC totalmente desconectados do universo compartilhado já existente, como o já anunciado filme do Coringa sem Jared Leto e sem qualquer relação com a versão do personagem vista em Esquadrão Suicida. Embora o estúdio afirme que tal decisão

visa apenas “não limitar a criatividade dos diretores” desses próximos filmes, a impressão que fica é a de que nem mesmo a Warner tem confiança no universo expandido que ajudou a criar nos cinemas. O que é extremamente triste.

Depois dessa reflexão, fica mais do que claro que General Zod, Lex Luthor, Coringa e muito menos Lobo da Estepe não chegam nem perto de serem a maior ameaça enfrentada pelos heróis da DC nos cinemas. O verdadeiro vilão contra o qual Superman, Batman, Mulher Maravilha e cia. enfrentam nas telonas está nos bastidores. O grande vilão do universo DC nos cinemas é ninguém mais do que a Warner Bros.

LEIA NO SITE

CRÍTICA - LIGA DA JUSTIÇA NÃO É O FILME QUE MERECEMOS, MAS SIM O QUE PRECISAMOS

Quem é quem na Liga da Justiça

Saiba um pouco mais sobre cada um dos heróis que fundaram a Liga da Justiça no mais recente filme da DC

texto Rodrigo Estevam
arte Guilherme Vargas

MULHER MARAVILHA

Princesa amazona, Diana Prince é nativa de Themyscira, a Ilha Paraíso. Depois de surgir roubando a cena em Batman vs Superman: A Origem da Justiça e decolando de vez com seu filme solo, a Mulher Maravilha é praticamente a nova "cara" da DC nos cinemas — chegando até mesmo a ser praticamente indicada como protagonista do filme da Liga da Justiça em um dos resumos da trama.

Como visto em Mulher Maravilha, filme solo homônimo da personagem, Diana deixou Themyscira para ajudar a humanidade a lutar contra a guerra incitada por Ares. "A razão pela qual ela deixou a ilha foi porque ela queria ajudar as pessoas a viver melhor e de maneira mais segura," afirmou Gal Gadot, atriz israelense que dá vida à Princesa Amazona nos cinemas, durante uma coletiva de imprensa sobre Liga da Justiça na China.

Em entrevista ao DC All Access, Gadot falou um pouco mais sobre o que acha da personagem. "Acho que uma das coisas mais especiais e bonitas sobre a Diana é que ela se importa com as pessoas da maneira mais sincera possível. Então, nas cenas dela, fiz questão de que ela fizesse com que todos se sentissem fortes, amados e capazes. A história em Liga da Justiça é muito maior do Diana, é sobre a Liga toda," disse a atriz, que quase desistiu da carreira no cinema pouco antes de conseguir o papel no universo cinematográfico da DC.

BATMAN

O Cavaleiro das Trevas é o protetor de Gotham, já na ativa há mais de 20 anos. Velho e cascudo, o atual Batman dos cinemas dividiu opiniões quando surgiu bruto, violento, bombado e matador em BvS. A promessa é que em Liga da Justiça ele seja mais próximo da versão das HQs, um pouco mais "detetive" e menos "matador".

"Dessa vez temos um Batman mais tradicional," explicou Ben Affleck, intérprete do herói no longa-metragem, em entrevista após a cabine de imprensa do filme em Londres, "como nas histórias em quadrinhos da Liga da Justiça. Seu papel na Liga da Justiça contrasta com a versão menos típica vista Batman vs Superman: A Origem da Justiça, no qual ele estava cego pela raiva e queria acabar com o Superman, então isso foi bem divertido pra mim."

O Batman do universo cinematográfico da DC é um dos responsáveis por recrutar os membros da Liga da Justiça. Ao lado de Diana Prince, Bruce Wayne move mundos e fundos para reunir os heróis necessários para salvar a Terra do ataque do Lobo da Estepe e seu exército de Parademônios. "[...] Batman é solitário por natureza, não necessariamente anti-social," informou o ator. "Neste filme ele deve não apenas trabalhar ao lado dessas pessoas, mas também recrutá-las e convencê-las a juntarem-se ao grupo [...]," completou.

FLASH

Após um acidente em seu laboratório, o cientista forense Barry Allen se torna o homem mais rápido do mundo e, em Liga da Justiça, preenche ainda o posto de alívio cômico do filme. "Onde encontramos Barry neste filme… é o despertar. Os poderes ainda são bem novos para ele," disse o ator Ezra Miller, responsável por dar vida à nova versão cinematográfica do herói, em uma entrevista em vídeo liberada pela própria Warner Bros. durante a divulgação do filme. "Nós o encontramos em um momento em que ele ainda é bem desajeitado e ainda não alcançou seu horizonte de evento. Ele ainda não ultrapassou seus limites mas está começando a sentir que a hora está chegando e que isso meio que está à espera dele."

Quando falando sobre o personagem, Miller tem uma visão bastante clara sobre o herói. "Barry Allen/The Flash é inerentemente interessado em mecânicas quânticas porque ele está correndo nessas mecânicas. Ele é um explorador, um viajante. Acho que isso é algo que faz com que o Flash seja um personagem tão interessante," explicou. "Ele é alguém que pode correr dentro das nossas ideias sobre física, sobre como o mundo funciona. É um personagem muito inspirado pela física e pelos trabalhos de pessoas incríveis como Nikola Tesla e Albert Einstein, pessoas pelas quais eu acho que Barry tem bastante interesse e por quem eu também tenho muito interesse, o que funcionou muito bem," completou.

AQUAMAN

Arthur Curry "de um lado puxou o pai, do outro puxou a mãe". Meio humano, meio atlante, o pescador parrudo do Universo DC nos cinemas teme não se encaixar em nenhum dos mundos aos quais pertence. Aliás, segundo o ator Jason Momoa, Arthur ainda nem mesmo é o Aquaman. "Ele ainda não é o Aquaman. Ele não é o Rei dos Sete Mares. Não chegaremos lá até o meu filme solo, no final. Sério, isso é um crescimento e tanto pra mim e é um arco gigantesco para o Arthur Curry," disse o ator em entrevista ao site Comic Book Movie. "Você vai ter que esperar até o meu filme solo. Ele ainda não é Rei," explica o ator.

Protetor dos Sete Mares, em Liga da Justiça o personagem é um benfeitor responsável por prover alimento a vilarejos costeiros em períodos de escassez. Ainda assim, Arthur Curry não se considera ainda um herói. Segundo Momoa, "ele não acredita em si mesmo, ele não sabe o que fazer com os poderes que tem. Ele está passando por imensas perdas. Ele odeia os Atlantes. O fato de as pessoas o chamarem agora de 'Aquaman'... ele está pouco se ferrando pra qualquer coisa relacionada aos Atlantes."

CIBORGUE

O jovem jogador de futebol americano Victor Stone perde quase todo o corpo (e, é claro, também chega perto de perder a vida) em um acidente mas, graças à sagacidade de seu pai cientista, é "fundido" a uma Caixa Materna — sim, uma daquelas caixinhas mágicas que o vilão Lobo da Estepe quer roubar — dando origem ao super-herói conhecido como Ciborgue.

Em entrevista à Geek Magazine, o ator Ray Fisher falou um pouco sobre como Victor Stone "perdeu muito mais do que seu corpo. Ele não pode potencialmente ter o tipo de família que um monte de gente gostaria de ter. Então a luta dele é bem diferente em relação aos demais membros do time porque eles podem basicamente tirar o uniforme. Eles podem viver uma vida normal," reforça o ator apontando a inabilidade de Ciborgue voltar a ser Victor Stone no final do dia.

SUPERMAN

Responsável por dar o pontapé inicial do Universo DC nos cinemas em O Homem de Aço e morto em ação em Batman vs Superman: A Origem da Justiça, Superman deu sua vida para parar a ameaça de Apocalyse e salvar a Terra. No finalzinho do filme, logo depois do enterro, porém, do caixão onde estava o corpo de Clark Kent começam a flutuar terra e pedrinhas, indicando que o herói voltaria à vida. Nas HQs é bem isso que acontece após o Escoteirão ser abatido pelo mesmo vilão. No caso dos quadrinhos, graças a um traje preto especial e à tecnologia Kryptoniana, Superman se recuperou dos ferimentos e reviveu ostentando belos mullets e uma roupa preta sensacional.

Não é segredo que o Homem de Aço "volta à vida" em Liga da Justiça para ajudar o time a vencer o Lobo da Estepe, Superman está em diversos materiais promocionais (como posters e diversos produtos de merchandising) de Liga da Justiça. E o herói volta para finalmente ser um ícone de esperança para o mundo com direito até mesmo ao tema clássico de John Williams imortalizado pelo eterno Super-Homem de Christopher Reeve.

"Houve dois minutos nos quais tive o prazer de dizer 'vamos usar o [tema do] Superman do John Williams'," contou Danny Elfman, famoso compositor responsável pela trilha sonora de Liga da Justiça, ao site Billboard. "Para mim isso foi o paraíso, porque agora eu tinha uma melodia para trabalhar, e usei-a de um jeito muito sombrio, em um momento sombrio. É o tipo de coisa que alguns fãs vão perceber, outros não. É um momento em que eles não sabem de qual lado ele está," completou o premiado compositor, dando a entender que a Liga pode temer que Superman esteja aliado ao Lobo da Estepe.

VOCÊ
NÃO
PODE
SALVAR
O MUNDO
SOZINHO

Do outro lado do espaço

Quando Jornada nas Estrelas audaciosamente revelou sua versão paralela

O espaço deveria ser a fronteira final, mas a tripulação da USS Enterprise foi ainda mais longe em suas viagens em busca de novos mundos e novas civilizações. No quarto episódio da segunda temporada da série clássica, a nave NCC-1701 teve que enfrentar os perigos de um universo paralelo!

Em "Mirror, Mirror", transmitido originalmente em 1967, problemas com o transportador durante uma tempestade iônica fazem com que Kirk, Spock e companhia precisem lidar com versões espelhadas de seus amigos, os tripulantes da "ISS Enterprise".

texto Thomas Schulze
arte Guilherme Vargas

Neste universo bizarro, a Enterprise não faz parte da Federação Unida dos Planetas, mas sim do nefasto Império Terrano, e seus tripulantes ostentam um comportamento bem diferente dos personagens que conhecemos e amamos. Até o assassinato de oficiais superiores é um modo bem aceito de subir de patente por lá!

A versão espelhada de Spock, em particular, é muito lembrada graças ao seu

visual marcante, no qual o ator Leonard Nimoy ostentava um cavanhaque de respeito a fim de indicar toda a sua vilania. A ideia fez tanto sucesso que até hoje é reverenciada por fãs!

Até o desenho South Park, em seu episódio Spookyfish, decidiu fazer uma divertida referência ao personagem maquiavélico através de um Cartman espelhado com cavanhaque. Como legítima contraparte invertida do gorducho, sua versão barbada era super gentil e bondosa com os amigos.

É por episódios assim que a série clássica de Jornada nas Estrelas deixou um gigantesco legado entre os fãs de ficção científica na televisão. Constantemente ameaçados por cancelamentos e cortes de custo, os escritores precisavam ser muito criativos para criar entretenimento e histórias de qualidade.

Assim, volta e meia o elenco da série se via às voltas com versões diferentes do planeta Terra ou de personagens conhecidos. Afinal, era mais barato colocar uma barba no Nimoy do que criar um alienígena novo cheio de maquiagem diferentona e cara.

Curiosamente, outro dos episódios mais celebrados da série também envolve reinvenções históricas e soluções de orçamento inusitadas. Em “City on the Edge of Forever”, o penúltimo episódio da primeira temporada, Doutor McCoy acidentalmente injeta medicamentos em si mesmo e fica paranóico.

Em seu surto psicótico, ele acaba viajando no tempo através de uma estrutura misteriosa em um planeta alienígena, e suas ações mudam o curso da história, apagando a Enterprise da existência.

Ao tentar seguir e ajudar seu amigo, Kirk e Spock descobrem que sua presença está alterando a história e permitindo que a Alemanha Nazista vença a Segunda Guerra. A muito custo e dor, o grupo faz dramáticos sacrifícios pessoais a fim de reverter o mundo ao seu status normal, e então deletar aquela realidade paralela. Por episódios como esses, Jornada nas Estrelas provou que, seja nesta ou em qualquer outra dimensão, não há série mais relevante quando o assunto é criar mundos e personagens memoráveis!